

# ESTRUCTURA Y APOYO DEL CLUB

Tanto si creas un club dentro de un entorno escolar o para una organización externa, este documento te proporcionará consejos y trucos para ayudarte a que tu club despegue. En este documento, encontrarás información sobre:



## CREAR TU CLUB DE WARHAMMER

Cada organización es diferente en lo que respecta a las directrices del club. Aquí encontrarás algunas pautas básicas para ayudarte a empezar un club de Warhammer, pero asegúrate de investigar de qué forma tu escuela o grupo administra sus clubes.

## CONSEJOS PARA LLEVAR UN CLUB

Los consejos adicionales pueden ayudarte a establecer metas para tus socios, mantener un club inclusivo y documentar el progreso de los socios.

## CÓDIGO DE CONDUCTA IMPRIMIBLE

Una hoja A4 imprimible que establece las reglas que deben seguir los miembros durante las partidas de Warhammer. Esto fomentará la equidad y el buen espíritu deportivo. ¡Si lo prefieres, escribe el tuyo propio utilizando esta como guía!

## TARJETAS RECORDATORIO IMPRIMIBLES PARA MIEMBROS

Una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar y llevar a casa detallando lo que necesitarán para la próxima sesión.

## FORMULARIO DE AUTOEVALUACIÓN IMPRIMIBLE PARA MIEMBROS

Una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar, ayudándoles a reflexionar sobre sus propias mejoras y a trabajar en sus metas para el futuro.

### ¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, puedes ponerte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visitar tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# CREAR TU CLUB DE WARHAMMER

Sea cual sea tu lugar de reunión, los clubes exitosos requieren una excelente planificación y una buena comunicación.

Usa esta guía para organizarte. Ten en cuenta que muchas escuelas tienen sus propias pautas de creación de clubes, por lo que si tu organización es una escuela, consulta sus propias pautas. Al crear tu club, debes:

## CONSEGUIR PERMISO PARA FUNDAR UN CLUB

Si no eres el que toma las decisiones en tu organización, consulta con ellos antes de iniciar una actividad de Warhammer. Asegúrate de estar preparado para hablar sobre los beneficios del aprendizaje, el coste y en qué consiste el hobby antes de tener esta conversación.

## DECIDIR UN PRESUPUESTO SI CORRESPONDE

¿Necesitas proporcionar suministros o pagar un local?

## ENCONTRAR UN LOCAL ADECUADO

Piensa en el número potencial de asistentes y el número de asientos y mesas que necesitas. Tu club también necesitará acceso a agua para pintar y almacenamiento con llave para los suministros.

## FIJAR UN DÍA Y UNA HORA

Asegúrate de que el (los) día(s) y las horas en que diriges el club sean fácilmente accesibles para los miembros. Los clubes exitosos suelen tener una sesión regular para permitir que los participantes planifiquen su horario semanal.

## PREPARA UN FORMULARIO DE PERMISO DE LOS PADRES

La mayoría de las organizaciones necesitan la firma de un formulario de consentimiento para que un joven asista a un club.

## ANUNCIAR TU CLUB PARA ANIMAR A LOS SOCIOS

Asegúrate de anunciar tu nuevo club y por qué los miembros deben unirse. Considera la posibilidad de hacer carteles, organizar una asamblea o reunión y publicitarlo en un boletín o folleto. Recuerda, que el Warhammer puede ser nuevo para muchos jóvenes de su organización. Cubrir:

- Qué es el club
- Cuándo abre y dónde está
- Por qué es divertido
- A quién está enfocado (¿existen restricciones de edad, etc.?)
- ¿Qué necesitan los miembros para participar? ¿Dónde deben registrarse y obtener un formulario de permiso? ¿Necesitan traer algo?

## PLANEAR TUS PRIMERAS SESIONES

Asegúrate de que tienes todo lo que necesitas. Consulta el PDF "Planes de sesión", donde encontrarás planes listos para usar. Tu plan debe cubrir los siguientes puntos:

- Actividades para quienes ya tengan experiencia en el hobby, como un área o mesa separada. Quizá necesiten información adicional para saber qué deben traer o decidir qué quieren hacer.
- Una estructura acogedora para que los principiantes se sientan bienvenidos y apoyados en su proceso de aprendizaje.
- Si vas a contar con un rango amplio de edades, ¿ofrecerás sesiones distintas?
- Una guía para establecer reglas y normas de comportamiento.

## CONSEJOS PARA LLEVAR TU CLUB

### ORGANIZAR EL ESPACIO DE TU CLUB

¡Warhammer es un hobby en el que puedes hacer mil cosas! Piensa en establecer un lugar de reunión que refleje la elección y el descubrimiento. Dependiendo de cuántos jóvenes asistan, para cada sesión, establece al menos tres áreas distintas a las que los jóvenes puedan acceder. Pueden incluir:

#### UNA ZONA DE HOBBY PARA MONTAR Y PINTAR MINIATURAS

Idealmente, este espacio debe tener mesas cubiertas, botes de agua, toallas de papel, herramientas y pinturas. Debe estar en un área con mucho espacio a su alrededor, para que los que estén sentados no sean empujados accidentalmente si alguien pasa por allí.

#### UNA ZONA PARA LIBRAR PARTIDAS

Idealmente, este espacio debería tener tableros y escenarios para que los jugadores organicen grandes batallas y cuenten historias épicas. Las partidas pueden ser bastante exuberantes cuando se juegan, así es que esta zona debe estar en un lugar donde el ruido, levantarse o moverse no moleste a los demás.

Es recomendable tener un juego adicional de dados, reglas y reglamentos.

#### UNA ZONA DE ACTIVIDAD ESTABLECIDA

Organiza un área con una variedad de actividades para las que los jóvenes puedan recibir apoyo. Puede ser para principiantes y jóvenes que quizás no hayan traído sus propias miniaturas o herramientas esa sesión.

### ESTABLECER OBJETIVOS

Trabajar para lograr un objetivo ayudará a mantener a las personas y al club centrados y bien atendidos. Es un excelente modo para que el grupo trabaje y decida los objetivos de forma democrática.

Las ideas para los objetivos pueden ser:

- 
- Realizar una competición entre clubes, como una competición de pintura de miniaturas
- Contribuir a un proyecto grupal, como crear un tablero de juego o un escenario
- Diseñar una campaña para jugarla en varias sesiones.
- (Una campaña es una serie de partidas conectadas por una historia, donde el resultado de cada partida tiene efecto en la siguiente)
- Identificar un área de desarrollo personal como mejorar la habilidad de pintar o generar confianza y asignar a los miembros del grupo tareas para ayudar. Este PDF incluye una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar, para identificar las áreas en las que han mejorado y en las que desean trabajar en el futuro.

## MANTENERLO INCLUSIVO

Asegúrate de que tu club sea inclusivo para todos los jóvenes interesados es importante para que sea accesible y agradable.

Algunos consejos:

- Proporciona algunos suministros básicos y juegos en caja que los jóvenes puedan usar si han olvidado sus cosas, están buscándolas o ahorran para comprarse lo que quieren.
- Usa suministros generales a los que tenga acceso, como papel, cartulina, tijeras y materiales destinados al reciclaje para crear proyectos de diseño de tablas y escenarios libres y atractivos.
- Asegúrate de realizar eventos introductorios habitualmente para responder preguntas y ayudar a los nuevos miembros a sentirse bienvenidos al unirse.
- Cuando lleguen nuevos miembros, asegúrate de que reciban apoyo para aprender sobre el hobby y hacer nuevos amigos.
- Supervisa al grupo y asegúrate de que todos los miembros estén incluidos en las decisiones, actividades y juegos.

## DOCUMENTAR EL PROGRESO

Es importante ayudar a los socios del club a reflexionar sobre su trabajo, evaluar su esfuerzo y fijarse metas para darles un sentido de propósito. Puedes hacer un seguimiento de su progreso y entrenarlos para que se autoevalúen.

Algunos métodos que puedes utilizar son:

- Hacer un álbum fotográfico de las miniaturas que los jóvenes completan para mostrar la progresión en el tiempo.
- Conseguir que los miembros autoevalúen su trabajo cuando acaben una miniatura: incluimos un formulario.
- Mantener un registro de algunas habilidades clave y cómo cambian al asistir al club, como:
  - » Comportamiento y asistencia
  - » Lectura
  - » Autoestima y amistades
  - » Matemáticas
  - » Arte
  - » Literatura
- Otorgar premios por las mejoras y el trabajo duro.

# CÓDIGO DE CONDUCTA

Jugar partidas de Warhammer puede ser intenso, rápido y divertido. No hay nada más épico que el choque de dos poderosos ejércitos en el campo de batalla, y es fácil dejarse llevar. Recuerda siempre pensar en tu oponente y en cómo puede sentirse, y mientras disfrutas, asegúrate siempre de ser educado y respetuoso. De esa manera, incluso los jugadores que pierdan pueden alejarse sintiendo que lo han pasado bien.

Para asegurar que todos lo pasan bien, estas son algunas pautas útiles a seguir.

**Sigue las instrucciones del líder en todo momento.**

**Los pegamentos y las herramientas solo deben usarse con el permiso del líder.**

**Nunca traigas tus propias herramientas, pegamentos o aerosoles.**

**Pide permiso antes de tocar las miniaturas de otra persona.**

**Ve siempre con el equipo adecuado para cada sesión.**

**Etiqueta todas tus pertenencias, incluidos los libros.**

**Nunca renuncies a una partida antes de que haya terminado.**

**Tira los dados donde tu oponente pueda verlos.**

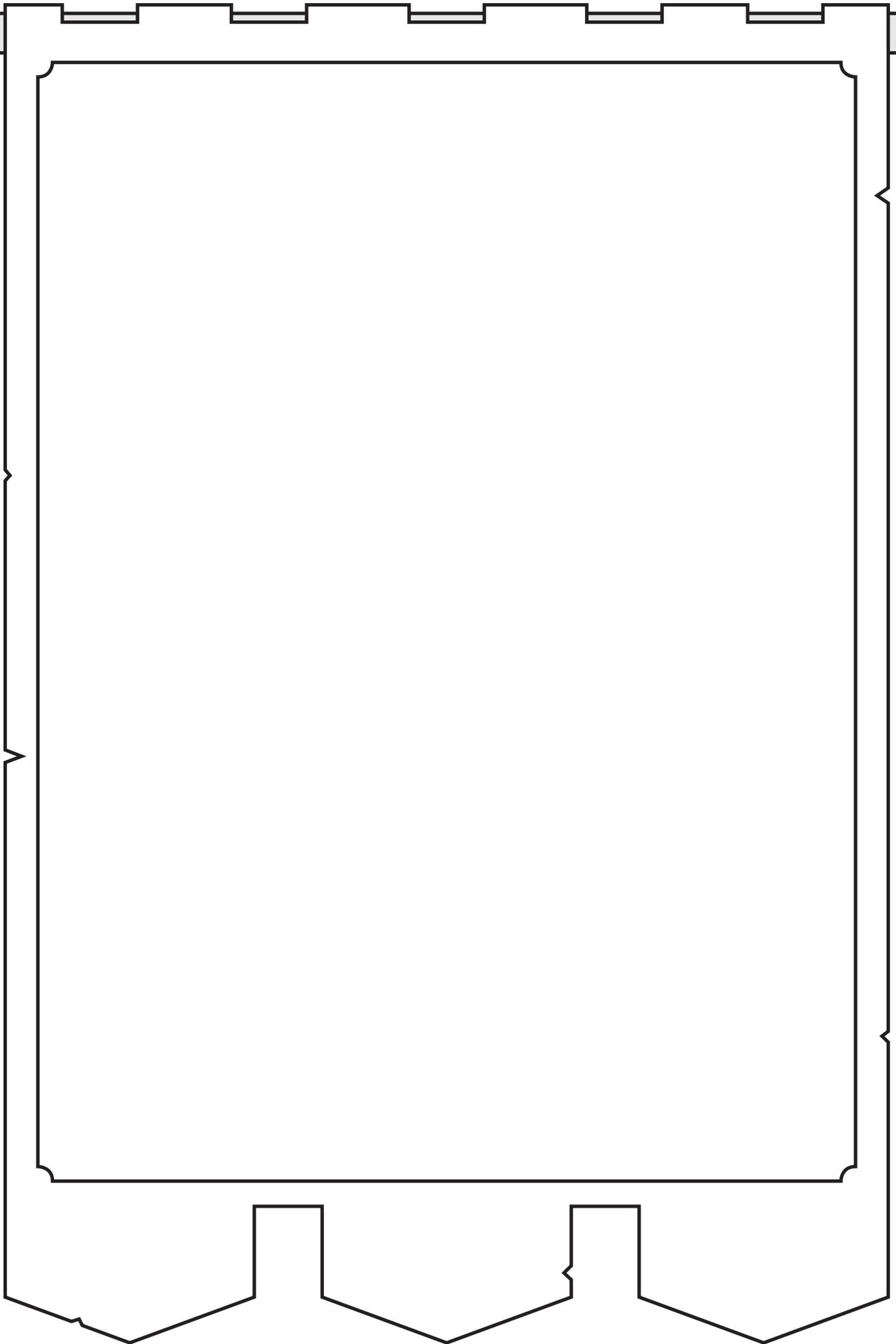
**Respetar las miniaturas de los demás.**

**Deja que otras personas terminen de hablar antes de participar.**

**Asegúrate de que todos se diviertan.**

**Sé responsable con el equipo.**

**Ayuda siempre a los demás.**



# EN LA PRÓXIMA SESIÓN YO ESTARÉ:

JUGANDO  PINTANDO  AMBOS

## PINTAR

Estaré pintando:

---

Necesito traer:

- Pincel
- Miniaturas
- Guía de pintura

Lista de pinturas:

---

---

---

---

---

---

---

## JUGAR

He planeado una partida de:

---

Mi oponente es:

---

Jugamos a:

---

Necesito traer:

- Miniaturas
- Dados
- Cinta métrica
- Reglas
- Códex o Tomo de batalla
- Otros:

---

## NOTAS:

---

---

---

---

---

---

---

---

### Recuerda:

- Protege las miniaturas para su transporte.
- Etiqueta todo el equipo con tu nombre.
- Asegúrate de cerrar bien las tapas de los botes de pintura.

# FORMULARIO DE EVALUACIÓN

FECHA :

NOMBRE :

MINIATURA :

---

---

---

adjunta la foto de la  
miniatura acabada

**3 cosas que he aprendido pintando miniaturas:**

---

---

---

**Pinturas que he usado:**

---

---

---

---

---

---

---

---

**2 cosas que me gustan de mi miniatura acabada:**

---

---

**1 objetivo para mi siguiente miniatura:**

---